

MIMIX



D

MIMIX

	4+
	2-6
	15'

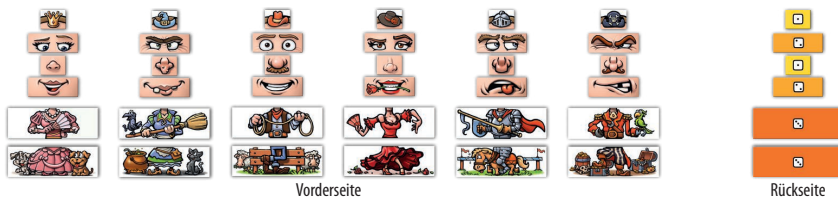
Von Kopf bis Fuß ein Riesenspaß!
Ein aberwitziges Kinderspiel von Brad Ross & Robert Leighton

Was ist denn das? Eine Hexenritterprinzessin? Solche und viele andere lustige Figuren können in diesem Plättchen-Legespiel entstehen. Unzählige Kombinationsmöglichkeiten warten darauf, von euch entdeckt zu werden, wenn ihr die unterschiedlichen Hut-Augen-Nase-Mund-Bauch-Beine-Plättchen zu Grimassen-schneidenden Figuren zusammensetzt. Wer stellt seine eigene Figur wohl am schnellsten fertig?

SPIELINHALT:

36 Plättchen

(Davon je 6 mit unterschiedlichen Kopfbedeckungen, Augen, Nasen, Mündern, Oberkörpern, Unterkörpern. Auf der Rückseite sind 3 verschiedene Würfelsymbole abgebildet.)



Vorderseite

Rückseite

6 Charaktertableaus



1 Würfel



1 Spielanleitung

SPIELZIEL:

Ziel ist es, mit etwas Würfelglück und gutem Gedächtnis zuerst alle sechs Felder des eigenen Charaktertableaus mit passenden Plättchen zu belegen.



SPIELVORBEREITUNG:

- Nehmt euch alle jeweils ein beliebiges Charaktertableau.
- Mischt alle Plättchen verdeckt und verteilt sie in der Tischmitte.
- Achtet darauf, dass die Würfelsymbole auf den Rückseiten gut sichtbar sind.
Wer am jüngsten ist, beginnt und erhält den Würfel.

SPIELABLAUF:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und führst die Aktion aus, die dem Wurf Ergebnis entspricht:

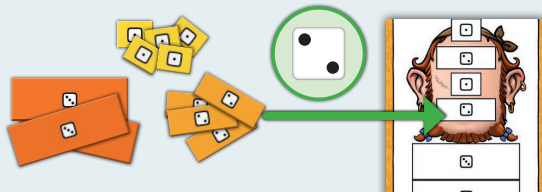
WURFERGEBNIS:



Plättchen nehmen

AKTION:

Nimm dir ein Plättchen aus der Tischmitte, dessen Rückseite **dieselbe Augenzahl zeigt wie der Würfel**. Lege es offen auf ein passendes freies Feld auf deinem Charaktertableau.



Freie Wahl

Du darfst dir **ein beliebiges** Plättchen aus der Tischmitte nehmen. Lege es offen auf ein passendes freies Feld auf deinem Charaktertableau.



Klauen

Schnapp dir ein Plättchen vom Charaktertableau der Person, die **rechts von dir sitzt** und lege es offen auf ein passendes freies Feld auf deinem Charaktertableau.

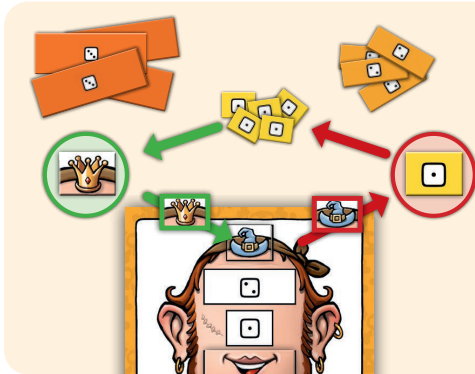


Freie Wahl für alle

Juhu! **Alle** dürfen sich **ein beliebiges** Plättchen aus der Tischmitte nehmen und offen auf ein passendes freies Feld auf dem eigenen Charaktertableau legen.

Achtung: Ziehst du ein Plättchen mit dem Motiv eines Feldes, das bereits auf deinem Charaktertableau besetzt ist, darfst du dieses austauschen. Lege das Plättchen, das du nicht gewählt hast, wieder **verdeckt** zurück in die Tischmitte.

Hinweis: Merke dir gut, wo du es hingelegt hast, damit du es in späteren Runden nicht unabsichtlich noch einmal ziehst!



Beispiel: Danielle zieht eine Kopfbedeckung, obwohl sie schon eine Kopfbedeckung auf ihrem Charaktertableau liegen hat. Sie entscheidet sich, das Plättchen auszutauschen und legt das „alte“ Plättchen verdeckt zurück in die Tischmitte.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald jemand alle sechs Felder seines Charaktertableaus mit **beliebigen** passenden Plättchen belegt hat. Diese Person gewinnt das Spiel.

Wenn ihr zu „Mimix“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



[Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)

 4+
 2-6
 15'

H

MIMIX

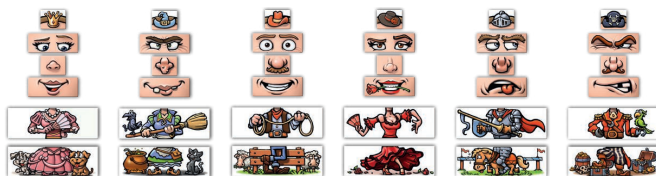
Tetől talpig nagyon szórakoztató!
Szerzők: Brad Ross és Robert Leighton

Hát ez meg mi? Egy boszorkánylovaghercegnő? Ilyen és sok más vicces figurát állíthatsz össze ebben a lapkafektető játékban. Számptalan variációban illesztheted össze a lapkákat és elképesztően vicces lesz az eredmény, amikor a különböző kalap-szem-orr-száj-pocak-láb-lapkákat grimaszoló figurákká állítod össze. Ki állítja össze a leggyorsabban a saját figuráját?

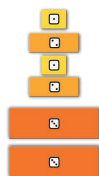
A JÁTÉK TARTALMA:

36 lapka

(6 különböző mindből: fejfedő, szem, orr, száj, felsőtest, alsótest)
- a lapkák hátlapjain 3 különböző kockaszimbólum van.



előoldal



hátdoldal

6 karaktertábla



1 dobókocka



1 útmutató

A JÁTÉK CÉLJA:

A cél az, hogy egy kis szerencsével és jó logikával elsőként fedd le mind a hat négyzetet a saját karaktertábládon a megfelelő lapkákkal.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Adj mindenkinek (magadat is beleértve) egy karaktertáblát.
- Alaposan keverd meg a lapkákat és lefordítva terítsd szét mind az asztal közepén.
- Ügyelj arra, hogy a lapkák ne fedjék egymást, és a kockaszimbólumok láthatóak legyenek a lapkák hátán.
- A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, ezért add oda neki a kockát.

A JÁTÉKMENET:

Az óramutató járásával megegyező irányban játszotok.

Amikor rajtad a sor, dobj a kockával, és csináld meg az eredménynek megfelelő műveletet:

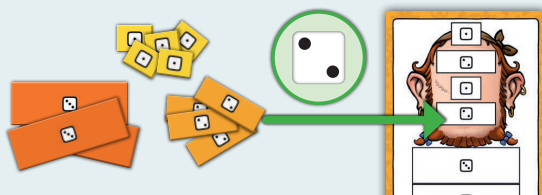
A DOBÁSOD EREDMÉNYE:



vedd el a lapkákat

MŰVELETEK:

Vegyél el **egy lapkát** az asztal közepéről, amelynek hátlapja **ugyanannyi pöttyöt** mutat, mint **a kocka**. Fektesd le felfordítva a karaktertáblád egy megfelelő szabad mezőjére.



válassz szabadon

Bármilyen lapkát elvehetsz az asztal közepéről. Fektesd le felfordítva a karaktertáblád egy megfelelő szabad mezőjére.



lopj

Lopj el egy lapkát a **jobb oldalon** ülő személy karakter tablójáról, majd fektesd le felfordítva a karaktertáblád egy megfelelő szabad mezőjére.

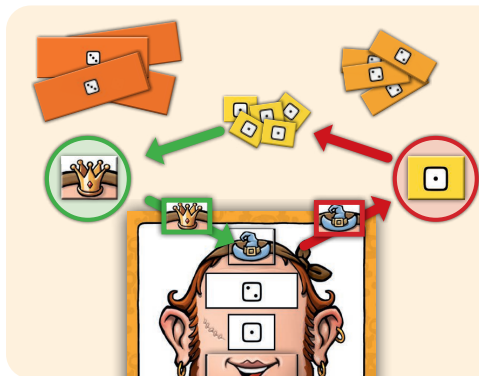


mindenki válasszon szabadon

Hurrá! **Mindenki** elvehet egy **bármilyen lapkát** az asztal közepéről, és felfordítva a karakterablája egy megfelelő szabad mezőjére fektetheti.

Figyelem: Ha olyan lapkát veszel el, amelyiken egy olyan mező motívuma van, amelyik már foglalt a karakterabládon, akkor kicserélheted azt. Tedd vissza **lefordítva** az asztal közepére azt a lapkát, amelyiket nem akarsz megtartani.

Megjegyzés: Ne felejtsetd el, hová tetted vissza ezt a lapkát, nehogy véletlenül újra elvedd egy későbbi fordulóban.



Példa: Dániel egy fejedőt húz. Annak ellenére, hogy már van egy fejedő a karakterabláján, mégis úgy dönt, hogy megtartja az új lapkát és kicseréli a régivel. A „rég” lapkát lefordítva visszahelyezi az asztal közepére.

Ezután a következő játékos jön az óramutató járásával megegyező irányban.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék véget ér, amint valaki lefedi a megfelelő lapkával mind a hat négyzetet a karakterabláján. Akinek ez elsőként sikerül, az lesz a játék győztese.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Megtalál minket a:



[Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



[instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)

MIMIX

4+

2-6

15'

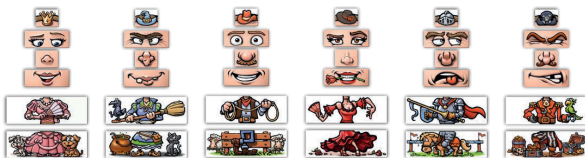
Skvělá zábava od hlavy až k patě!
Bláznivá hra pro děti od Brada Rosse & Roberta Leightona

Copak to je? Princezna zkrížená s čarodějnici a rytířem? Tyto a mnoho dalších zábavných postavíček můžete vytvořit v této hře. Nespočet možných kombinací čeká na to, až je objevíte při skládání postavíček z různých dílků klobouku, očí, nosu, úst, břicha a nohou. Kdo nejrychleji sestaví svou vlastní postavíčku?

OBSAH HRY:

36 destiček

z toho 6 s různými pokrývkami hlavy, očima, nosy, ústy, horními a spodními částmi těla.
Na zadní straně jsou znázorněny 3 různé symboly kostek.



Přední strana



Zadní strana

6 karet postav



1 kostka



1 pravidla hry

CÍL HRY:

Cílem hry je, s trochou štěstí při hodu kostkami a za pomoci dobré paměti, jako první vyplnit všech šest políček na své vlastní kartě příslušnými destičkami.



PŘÍPRAVA HRY:

- Všichni si vezměte jednu **kartu postavy** podle vlastního výběru.
- Zamíchejte všechny destičky **lícovou stranou směrem dolů** a rozložte je doprostřed stolu. Ujistěte se, že symboly na zadní straně destiček jsou dobře viditelné.
- Začíná nejmladší hráč, který obdrží kostku.

PRŮBĚH HRY:

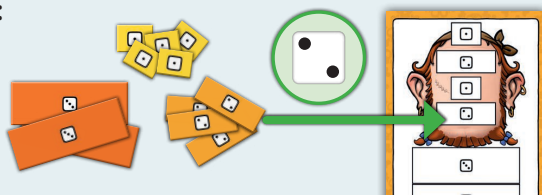
Hra se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, hází kostkou a postupuje podle výsledku hodů:

VÝSLEDEK HODU KOSTKOU:



Vezměte si destičku:



POSTUP:

Vezměte si ze stolu jednu destičku, na jejíž zadní straně je znázorněn **stejný počet teček jako na kostce**. Destičku umístěte obrázkem nahoru na odpovídající prázdné políčko na vaší kartě.



Volný výběr

Můžete si vzít **libovolnou** destičku ze stolu. Umístěte ji obrázkem nahoru na příslušné volné místo na vaší kartě.



Krádež

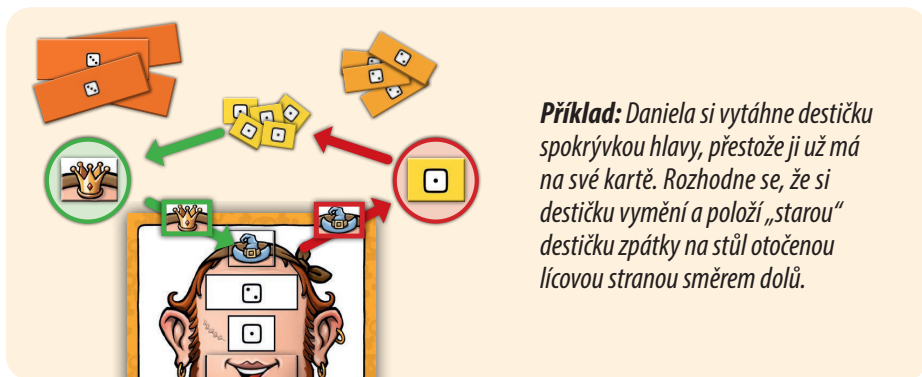


Volný výběr pro všechny

Hurá! **Každý** si může vzít **jednu libovolnou destičku** ze stolu a položit ji obrázkem nahoru na příslušné volné pole na své vlastní kartě.

Pozor: pokud si vytáhnete destičku s motivem políčka, které je na vaší kartě již obsazené, můžete si původní destičku vyměnit. Destičku vraťte zpátky na stůl, otočenou **lícovou stranou dolů**.

Poznámka: zapamatujte si dobře místo, na které jste destičku položili, abyste si ji v dalších kolech omylem nevytáhli znovu!



Příklad: Daniela si vytáhne destičku spokryvkou hlavy, přestože ji už má na své kartě. Rozhodne se, že si destičku vymění a položí „starou“ destičku zpátky na stůl otočenou lícovou stranou směrem dolů.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

KONEC HRY:

Hra končí, jakmile jeden z hráčů zaplní všech šest políček na své kartě **libovolnými** příslušnými destičkami. Tento hráč hru vyhrává.

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Mimix“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Najdete nás na:



Facebook.com/PiatnikCZ



Instagram.com/piatnikcz



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let! Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uschovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.



SK

MIMIX

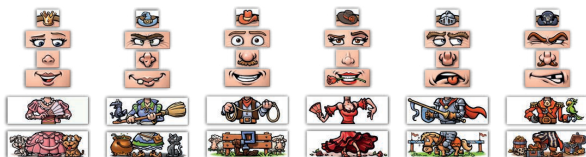
Skvelá zábava od hlavy až k päťam!
Bláznivá hra pre deti od Brada Rosse & Roberta Leightona

Čože to je? Princzéná skrížená s čarodejnicou a rytierom? Túto a mnoho ďalších zábavných postavíček môžete vytvoriť v tejto hre. Nespočetne mnoho kombinácií čaká na to, až ich objavíte pri skladaní postavíček z rôznych dielikov klobúka, očí, nosa, úst, brucha a nôh. Kto najrýchlejšie zostaví svoju vlastnú postavíčku?

OBSAH HRY:

36 doštičiek

z toho 6 s rôznymi pokrývkami hlavy, očí, nosov, úst, hornými a dolnými časťami tela.
Na zadnej strane sú znázornené 3 rôzne symboly kociek.



Predná strana



Zadná strana

6 kariet postav



1 kocka



1 pravidlá hry

CIEĽ HRY:

Cieľom hry je, s troškou šťastia pri hode kockami a za pomoci dobrej pamäte, ako prvý vyplniť všetkých šesť políčok vo svojej vlastnej karte príslušnými doštičkami.



PRÍPRAVA HRY:

- Všetci si zoberiete jednu **kartu postavy** podľa vlastného výberu.
- Zamiešajte všetky doštičky **lícovou stranou smerom dolu** a rozložte ich do stredu stola. Uistite sa, že symboly na zadnej strane doštičiek sú dobre viditeľné.
- Začína najmladší hráč, ktorý obdrží kocku.

PRIEBEH HRY:

Hra sa hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, hádže kockou a postupuje podľa výsledku hodů:

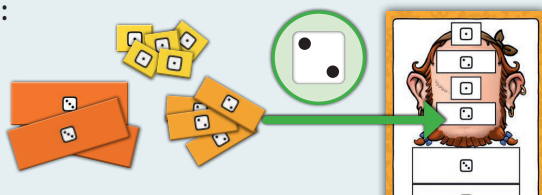
VÝSLEDOK HODU KOCKOU:



Zoberiete si doštičku:

POSTUP

Zoberte si zo stola jednu doštičku, na ktorej je znázornený **rovnaký počet bodiek ako na kocke**. Doštičku umiestnite obrázkom nahor na príslušné prázdne políčko na vašej karte.



Volný výber

Môžete si vziať **ľubovollnú** doštičku zo stola. Umiestnite ju obrázkom nahor na príslušné voľné miesto na vašej karte.



Krádež

Zoberte si doštičku z karty od hráča, ktorý **sedí po vašej pravici** a položte ju obrázkom nahor na príslušné voľné miesto na vašej karte.

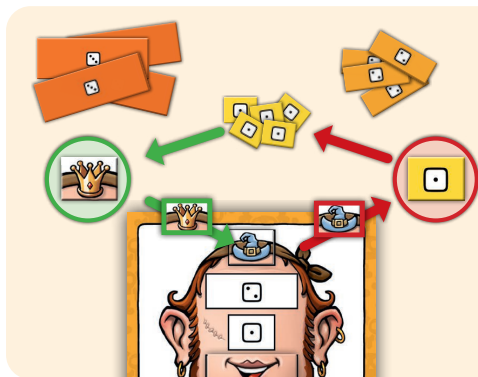


Volný výber pre všetkých

Hurá! **Každý** si môže vziať **ľubovlnú doštičku** zo stola a položiť ju obrázkom nahor na príslušné voľné pole na svojej vlastnej karte.

Pozor: pokiaľ si vytiahnete doštičku s motívom políčka, ktoré je vo vašej karte už obsadené, môžete si túto doštičku vymeniť. Doštičku vráťte späť na stôl, otočenú **lícovou stranou smerom dole**.

Poznámka: dobre si zapamätajte miesto, na ktoré ste doštičku položili, aby ste si ju v ďalších kolách omylom nevytiahli znovu!



Príklad: Daniel si vytiahne doštičku s pokrývkou hlavy, hoci ju už má na svojej karte. Rozhodne sa, že si doštičku vymení a položí „starú“ späť na stôl, otočenú lícovou stranou smerom dole.

Potom je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

KONIEC HRY:

Hra končí akonáhle jeden z hráčov zaplní všetkých šesť políčok vo svojej karte **ľubovoľnými** príslušnými doštičkami. Tento hráč hru vyhráva.

V prípade dotazov alebo pripomienok k hre „Mimix“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Nájdete nás na:



Facebook.com/PiatnikCZ



Instagram.com/piatnik_sk



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov! Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečie udusenía. Uchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

MIMIX

 4+

 2-6

 15'

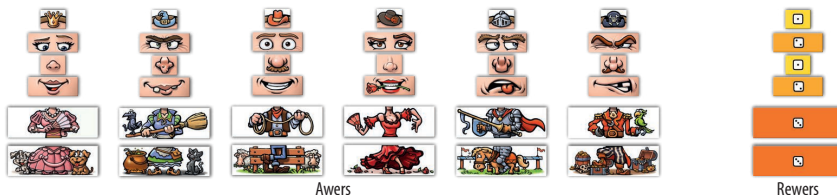
Zabawa w tworzenie niedorzecznych postaci!
Autorzy gry: Brad Ross & Robert Leighton

Co to jest? Skrzyżowanie czarownicy z rycerzem i księżniczką? Taką i wiele innych zabawnych postaci można stworzyć w tej zabawnej grze. Niezliczone kombinacje czapka-oczy-nos-usta-brzuch-nogi czekają na zbudowanie. Kto najszybciej złoży całą postać?

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

36 płytek

po 6 z różnymi nakryciami głowy, oczami, nosami, ustami, brzuchami i nogami.
Na drugiej stronie każdej płytki jest symbol ścianki kostki z jednym, dwoma lub trzema oczkami.



6 plansz



1 kostka



1 instrukcja

CEL GRY:

Celem gry jest zapełnić jako pierwszy wszystkie sześć pól na swojej planszy.



PRZYGOTOWANIE GRY:

- Każdy z graczy bierze jedną dowolną **planszę**.
- Pomieszczać **plytki obrazkami do dołu** i rozłożyć je na stole tak, by symbole kostek były dobrze widoczne.
- Najmłodszy gracz zaczyna i bierze do ręki kostkę.

PRZEBIEG GRY:

Gra przebiega w kolejności zegarowej.

Gdy na ciebie przypada kolejka, rzucasz kostką i wykonujesz akcję, wynikającą z wyrzuconej liczby oczek:

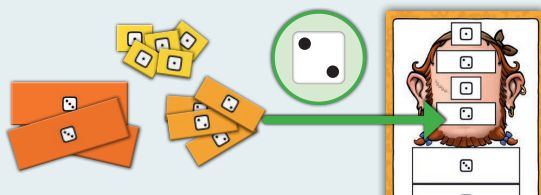
WYNIK RZUTU:



Weź płytkę

AKCJA:

Weź ze stołu płytkę, która ma na tylnej stronie **taką samą liczbę oczek, jak wypadła na kostce**. Połóż ją na odpowiednim wolnym polu na swojej planszy.



Dowolny wybór

Możesz wziąć ze stołu **dowolnie wybraną** płytkę. Połóż ją na odpowiednim wolnym polu na swojej planszy.



Kradzież

Zabierz jedną płytkę z planszy **sąsiada z prawej** i połóż ją na odpowiednim wolnym polu na swojej planszy.

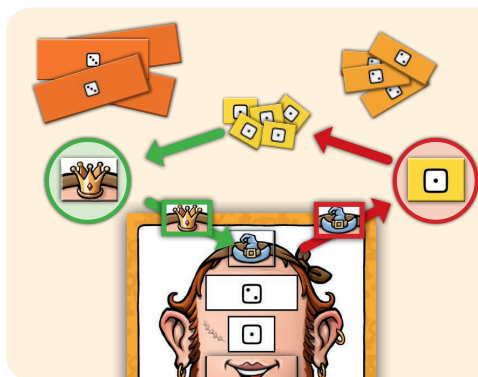


Dowolny wybór dla wszystkich

Hurra! **Wszyscy** mogą wziąć **jedną dowolną** płytkę ze stołu i położyć ją na odpowiednim wolnym polu na swojej planszy.

Uwaga: Jeżeli odkryjesz płytkę z częścią, którą masz już zakrytą na swojej planszy, możesz zamienić dotychczas posiadaną płytkę na nową. Połóż płytkę na stole **obrazkiem do dołu**.

Wskazówka: Postaraj się zapamiętać, gdzie została odłożona płytkę, żeby w następnych rundach niepotrzebnie jej nie brać!



Przykład: Daniel odkrył płytkę z nakryciem głowy ale ponieważ taką płytkę ma już na swojej planszy, dotychczas posiadaną płytkę odkłada na stół obrazkiem do dołu, a na jej miejsce kładzie nową płytkę.

Do gry przystępuje następny gracz w kolejności zegarowej.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zapełni wszystkie pola swojej planszy **dowolnymi** pasującymi do danego pola płytkami. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno, www.piatnik.pl



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Niebezpieczeństwo uduszenia z powodu małych elementów. Proszę zachować adres.

Znajdziesz nas:



[Facebook.com/PiatnikPolska](https://www.facebook.com/PiatnikPolska)



[Instagram.com/PiatnikPolska](https://www.instagram.com/PiatnikPolska)